Manual del Usuario

(ESTUDIANTE)

Manual que lo guiará paso a paso, en su acceso a la plataforma virtual del:
"Diplomado en Gestión del Desarrollo Económico Local"
Juliaca-Puno 2007

http://www.del.guamanpoma.org

Moodle: *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*
(*Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular*)

Programa de Desarrollo Económico Local
C.E.C. Guaman Poma de Ayala
CUSCO - 2007

Cusco, Diciembre del 2007

INDICE DE CONTENIDOS

CAPITULO I

I. GENERALIDADES

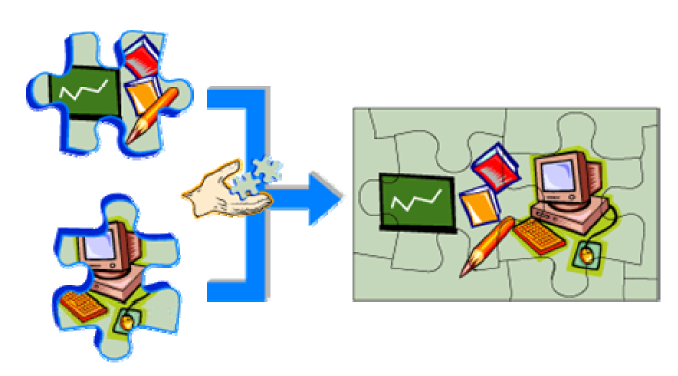
A. E-LEARNING



Aprendizaje asistido por tecnologías de la información. El e-Learning fomenta el uso intensivo de las TIC facilitando la creación, adopción y distribución de contenidos, así como la adaptación del ritmo de aprendizaje y la disponibilidad de las herramientas de aprendizaje independientemente de límites horarios o geográficos. Permitiendo al alumno intercambiar opiniones y aportes a través de las Tecnologías de Información y Comunicación.

B. B-LEARNING

El B-Learning (formación combinada, del inglés blended learning) consiste en un proceso docente semi-presencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning.



Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación 100% on-line y la formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agiliza la labor tanto del formador como del alumno. El diseño instruccional del programa académico para el que se ha decidido adoptar una modalidad b-Learning deberá incluir tanto actividades on-line como presenciales, pedagógicamente estructuradas, de modo que se facilite lograr el aprendizaje buscado.

Las ventajas de esta modalidad de aprendizaje son la unión de las dos modalidades: Presencial y Virtual.

C. DESCRIPCION DE LA PLATAFORMA

Nuestra plataforma está basada en el software libre y es una aplicación que nos permite la creación, administración y gestión de cursos en línea, basándose en el principio constructivista. Trabaja exclusivamente a través de un navegador de internet, como lo son Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari y otros.

La flexibilidad y disponibilidad, hacen que sea una aplicación de fácil y rápido uso; con posibilidades ilimitadas tanto para Estudiantes como para Docentes.



D. RECURSOS

Los recursos, son contenidos: información que el profesor desea facilitar a los estudiantes.



Estos recursos pueden ser: archivos preparados y cargados en la plataforma, páginas web editadas o páginas externas que aparecen en el curso.

Las posibilidades para la presentación de recursos son muchas, aquí algunos tipos:

- Videos
- Audios
- Diapositivas
- Documentos de texto
- Imágenes
- Páginas web y otros



E. ACTIVIDADES

Las Actividades constituyen las acciones que debe realizar el estudiante ya sean de forma obligatoria o no.

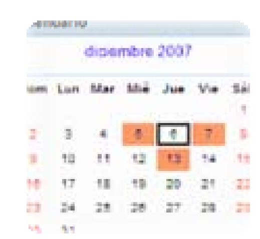
Podemos navegar por cada una de las actividades contenidos en los bloques de temas, al hacer clic sobre alguna de ellas aparecerá el contenido. Algunas actividades:

- Chat, Consultas
- Cuestionarios, Encuestas
- Foros, Glosarios, Tareas ...



F. CALENDARIO

Se utiliza para programar todas las actividades del curso.



CAPITULO II

I. USUARIOS

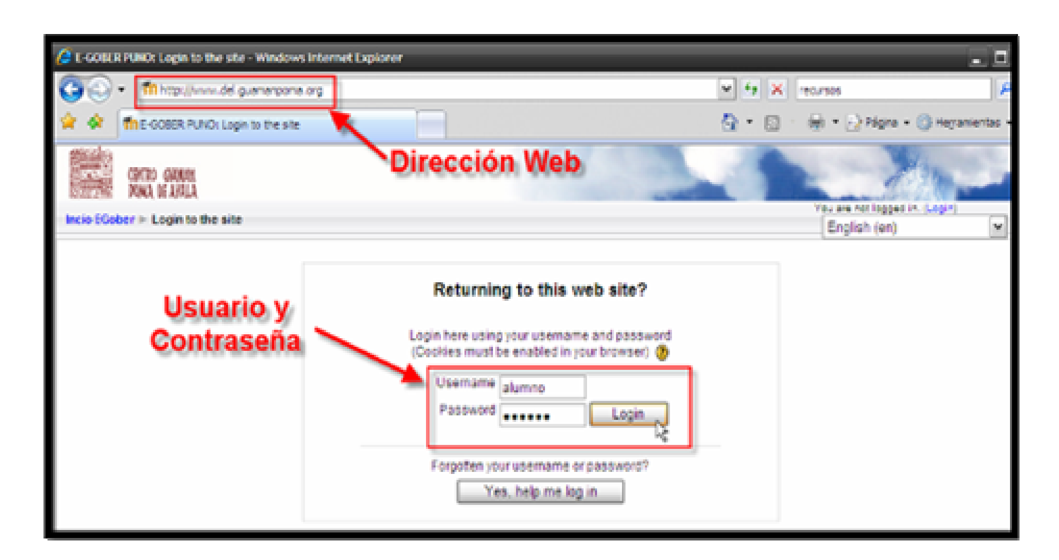
A. AUTENTICACION

Se refiere al ingreso a la plataforma virtual; para ello deberemos seguir los siguientes pasos:

- En el navegador de internet escribir la dirección:

  http://www.del.guamanpoma.org

- Allí debemos ingresar nuestro usuario y contraseña, luego pulsaremos el botón Login



B. PERFIL DEL USUARIO

En el perfil del usuario encontramos la información personal de cada participante, como: Nombres y Apellidos, e-mail, fotografía, ciudad, etc.

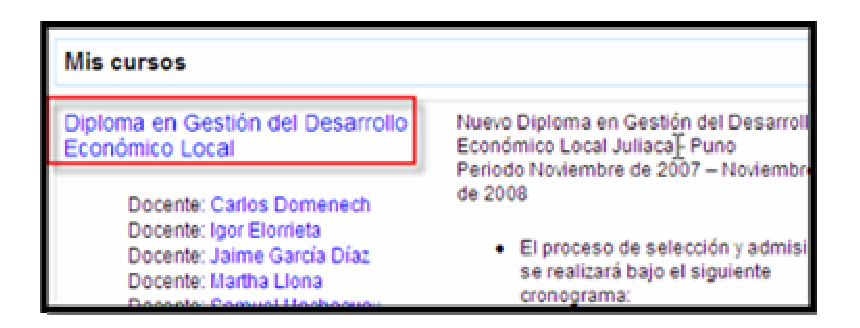
Podemos acceder a esta opción, pulsando sobre nuestro nombre, una vez que ingresemos a la plataforma y elegir la opción ***editar información.***





C. INGRESO A UN CURSO

El ingreso a un curso, se realiza pulsando sobre el nombre del curso, como lo indica la imagen. Podemos tener varios cursos en los que estemos inscritos, pero solo podemos acceder a un curso a la vez.

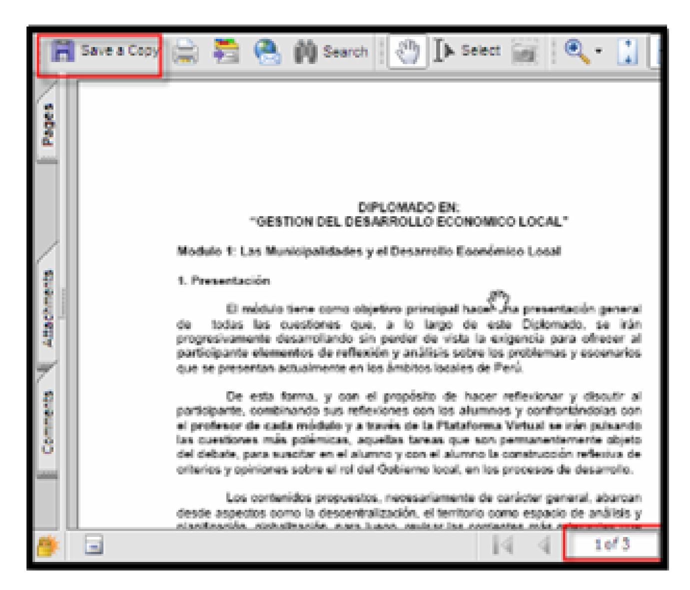


D. VISUALIZANDO RECURSOS



Una vez que estemos dentro del curso, podremos revisar cada una de los recursos (contenidos) que el docente o docentes nos estén proporcionando.

Para poder visualizar cada uno de los recursos, se requieren de programas adicionales que deben ya estar instalados en nuestro computador, como: ***Acrobat Reader*** y otros.

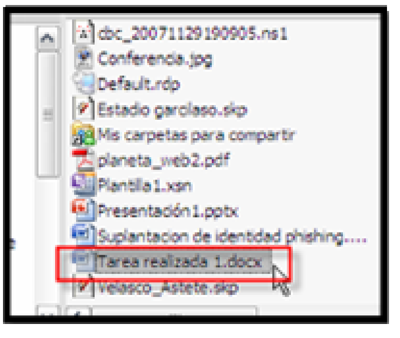


Visualizando un recurso

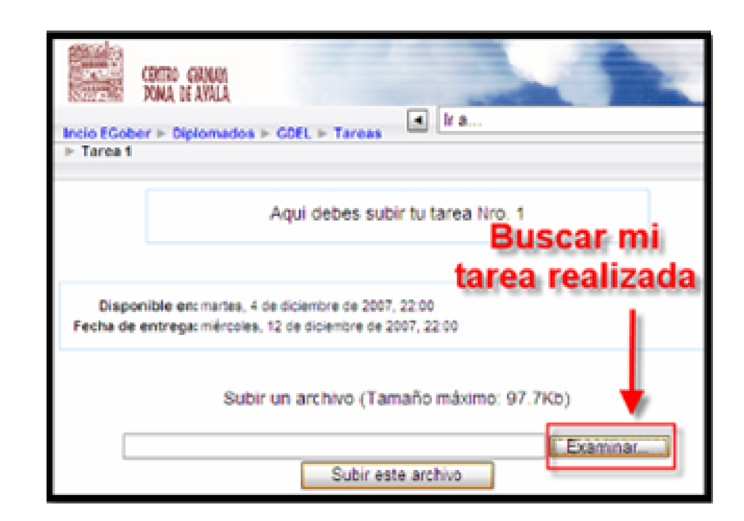
E. ENVIANDO UNA TAREA

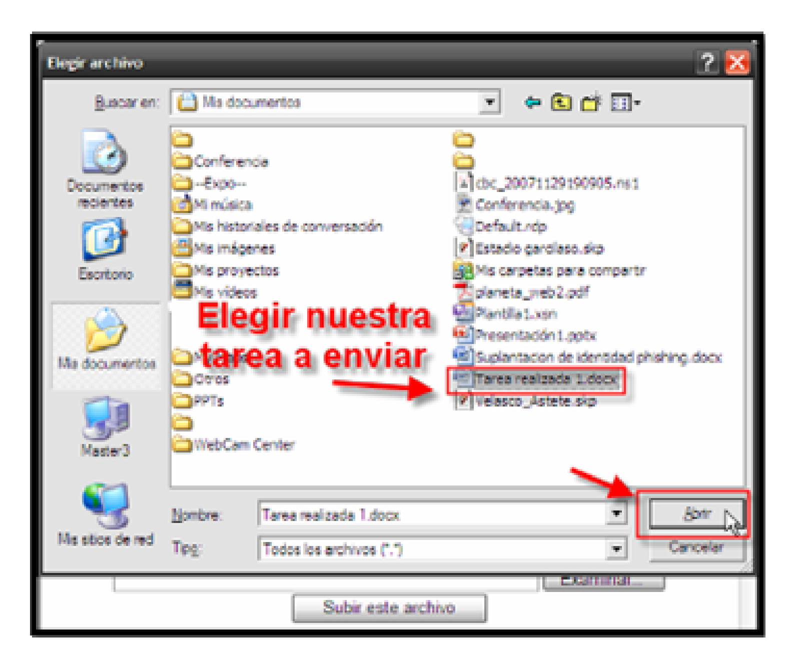
El proceso de enviar una tarea, se ejecuta de la siguiente manera:

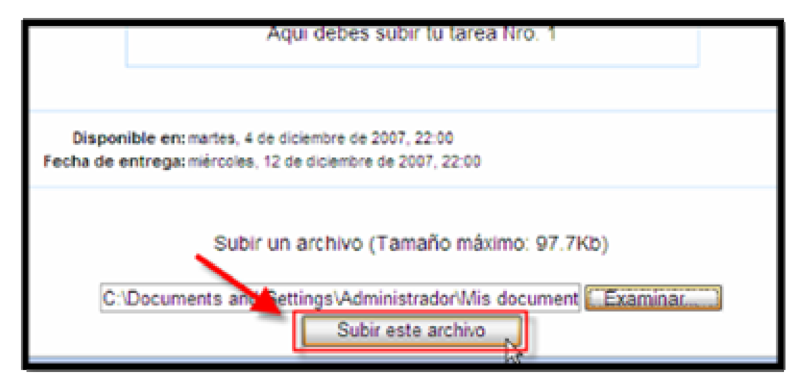
- La tarea debe ser desarrollada en un archivo, utilizando Word, Excel y otro programa solicitado por el docente.
- Una vez que se tenga el archivo con la tarea completa, procederemos a enviarlo (subirlo) al curso, para ello seguiremos los pasos indicados en las imágenes.



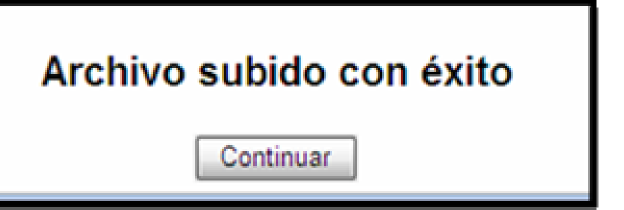








Debemos obtener el siguiente mensaje, que corrobora que nuestra tarea haya subido perfectamente.

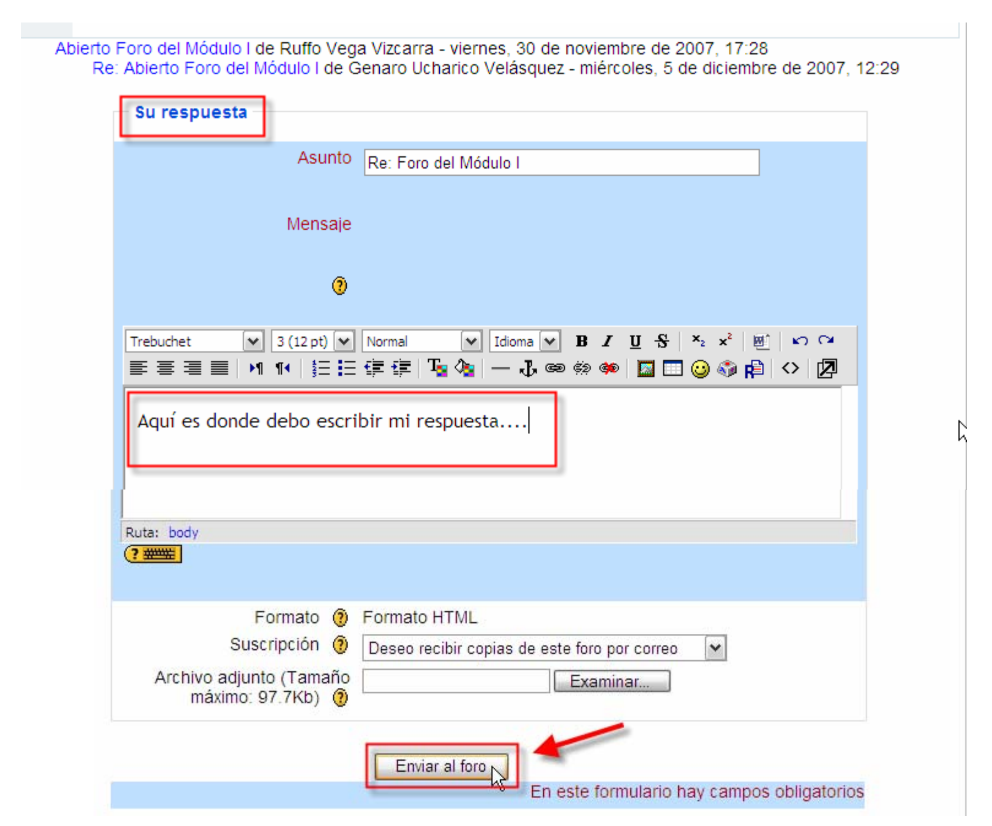


F. PARTICIPANDO EN UN FORO

Para participar en los diversos foros que existan en el curso, debemos seguir los siguientes pasos:





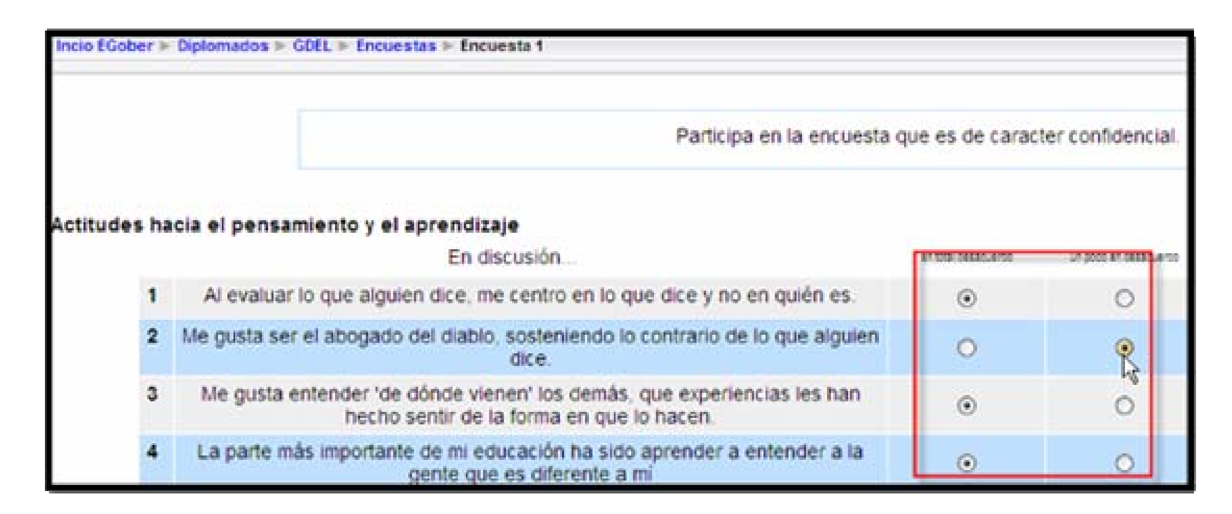


G. PARTICIPANDO EN UNA CONSULTA

Una consulta actúa como un tipo de encuesta de una sola pregunta, la que permite determinar en forma rápida una votación.

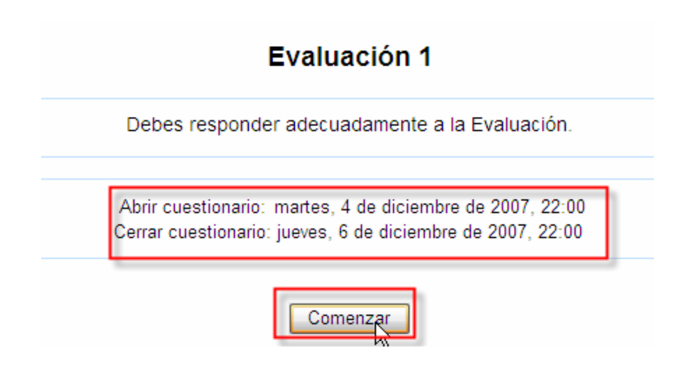
H. PARTICIPANDO EN UNA ENCUESTA

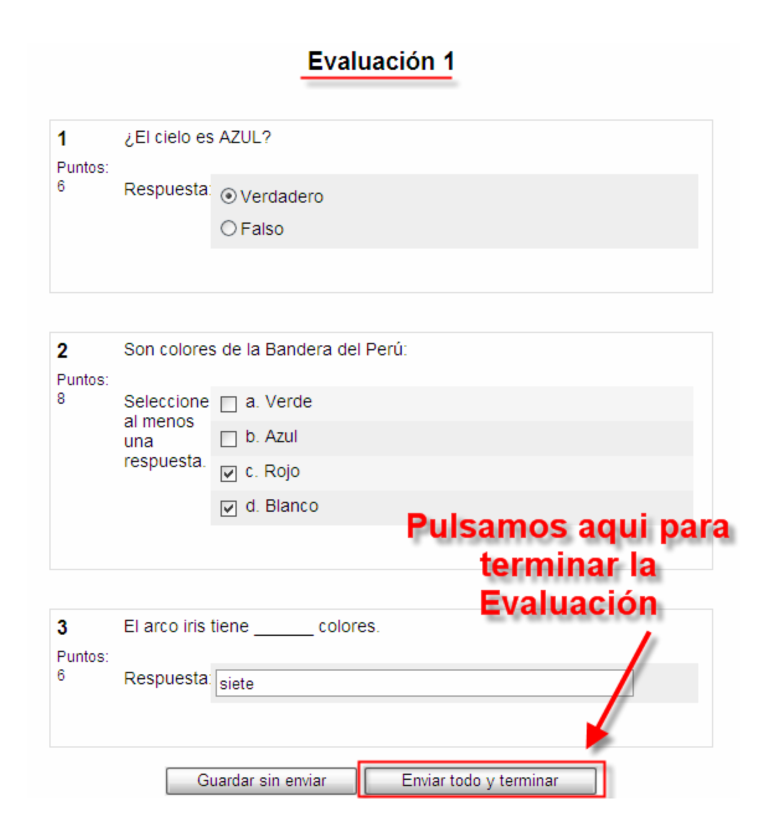
En el curso encontraremos diversos tipos de encuestas; la participación en las mismas es sencilla, solo debemos marcar las respuestas que veamos por conveniente y luego enviar la encuesta.



I. PARTICIPANDO EN UNA EVALUACIÓN

Una evaluación en la plataforma trata exclusivamente de un cuestionario de preguntas, donde deberemos responder marcando, emparejando, escribiendo según lo indique cada pregunta; normalmente lo conoces como una modalidad de examen con alternativas múltiples.



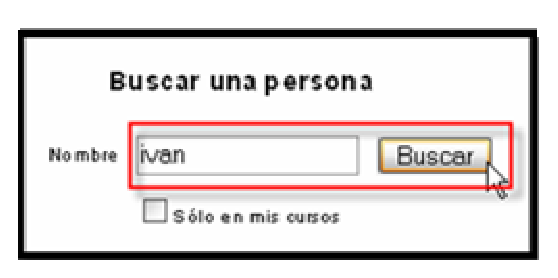


J. COMUNICÁNDOME CON EL PROFESOR

La comunicación es un parámetro muy importante en un curso virtual, podemos comunicarmos con nuestro profesor y con nuestros compañeros, para ello podemos utilizar el servicio de mensajería y el correo electrónico.











K. MIS CALIFICACIONES

Podré revisar cada una de mis notas, en cada una de las actividades.





GLOSARIO

Adjuntar: Es la acción enviar un archivo junto a un mensaje. El archivo puede contener cualquier objeto digitalizado, es decir, puede ser texto, gráficos, sonido, imágenes fijas o en movimiento, etc.

Chat: El módulo de Chat permite que los participantes discutan en tiempo real a través de la Internet. Esta es una útil manera de tener una compresión de los otros y del tema en debate pues usar una sala de Chat es bastante diferente a utilizar los foros. El módulo de Chat contiene varias utilidades para administrar y revisar las conversaciones anteriores.

Consulta: Opinión acerca de algo

En las consultas el profesor hace una pregunta y determina ciertas opciones, de las cuales los alumnos elegirán una. Es útil para conocer rápidamente la opinión del grupo sobre algún tema. Para permitir algún tipo de elecciones del grupo o para efectos de investigación.

Es como una votación. Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo, para pedir su consentimiento para algo).

Descargar: Acción de copiar información de un servidor a nuestro ordenador.

Etiqueta: Clasificar los contenidos. Esta no es una actividad propiamente dicha. Tan sólo permite colocar texto e imágenes entre otras actividades en el interior de los bloques del diagrama de un curso.

Glosario: Lista de definiciones. En el glosario podemos incluir una serie de términos o palabras con su definición que suelen ser conceptos relevantes del curso pertenecientes a un área concreta de estudio. Al glosario podemos acceder desde su icono o, si lo deseamos, a través de algún enlace generado automáticamente cuando el término aparece en el contenido de un debate o en cualquier material del curso.
Navegador: Aplicación que permite visualizar la información que contienen las páginas Web de Internet. También se puede utilizar para descargar archivos o recibir contenidos multimedia.
Recurso: Documentación de base para el curso. Los materiales son contenidos, información que el profesor quiere que traten o, al menos, vean sus alumnos.
Pueden ser documentos preparados y subidos al servidor, páginas editadas directamente en la plataforma o páginas externas que aparecerán dentro del curso.
Subir: Acción de copiar información de un ordenador servidor a nuestro ordenador. Se utiliza para hacer que los archivos o documentos digitales queden disponibles para su transferencia a través de Internet.
Vínculo: Nos permite ir a otra página Web, iniciar la descarga un archivo o activar una acción.
Zip: Acción de empaquetar en un solo archivo uno o más archivos, que habitualmente son también comprimidos, con objeto de que ocupen menos espacio en disco o tarden menos tiempo en enviarse por Internet.

CONTACTO

C.E.C. Guaman Poma de Ayala. Jron Retiro Jr. Retiro 346
Urb Tahuantinsuyo Cusco - Perú
Telef: (51) 84 235931, (51) 84 236202 Fax: (51) 84 225552
e-mail: del@guamanpoma.org
rvega@guamanpoma.org
naguirre@guamanpoma.org

Web: www.guamanpoma.org